

Fabenatio

Die Jagt nach den verbotenen Legenden

Eine Spielidee von
Andreas Hettich
Henrietta Langholz
Yvonne Zöllner

Inhalt

1 Aufgabenstellung	3
1.1 Die Spielentwickler	3
1.2 Bremen	3
1.3 Pattern	3
1.4 Mobilität (PDA)	3
2 Zielsetzung	3
3 Zielgruppe	4
4 Das Spiel	4
4.1 Name des Spiels	4
4.2 Spielidee	4
4.2.1 Bremen.....	4
4.2.2 Pattern.....	4
4.2.3 Mobilität.....	5
4.3 Mechanik: Spielregeln	5
4.3.1 Regeln des Spiels.....	5
4.3.2 Ziel des Spiels.....	7
4.3.3 Core Mechanic.....	7
4.4 Dynamik: Spielablauf	8
4.4.1 Start des Spiels.....	8
4.4.2 Spielverlauf.....	8
4.4.3 Ende des Spiels.....	8
4.5 Ästhetik: Spielerleben	9
4.5.1 Die Szenerie des Spiels.....	10
4.6 Interaktion	10
4.7 Zusammenfassung	10

1 Aufgabenstellung

Es sollte eine Spielidee entwickelt werden, das gestellte Game-Pattern, Mobilität und die Stadt Bremen verbindet.

1.1 Die Spielentwickler

Andreas Hettich	Matrikel-Nr. 148379	Medieninformatik
Henrietta Langholz	Matrikel-Nr. 160215	Medieninformatik
Yvonne Zöllner	Matrikel-Nr. 148400	Medieninformatik

1.2 Bremen

Das Spiel soll unmittelbar (nicht nur oberflächlich) mit der Stadt Bremen zu tun haben und in der Form nur in Bremen gespielt werden können.

1.3 Pattern

Wir erhielten folgende Pattern per Losverfahren:

Stealth

Das Ziel von Stealth (Heimlichkeit) ist, sich heimlich durch ein Tutorium zu bewegen, ohne von anderen Mitspielern entdeckt zu werden.

Clues

Clues (Lösungen) sind Spiel-Hinweise, welche den Spielern Informationen darüber geben wie das Ziel erreicht werden kann.

New Abilities

Die Spieler erhalten während des Spiels neue Fähigkeiten

Bluffing

Die Spieler haben die Möglichkeit falsche Informationen zu anderen Spielern zu versenden, um diese in die irre zu führen und selber davon profitieren zu können.

1.4 Mobilität (PDA)

Das Spiel muss mobil sein d.h. die Spieler sollen sich in der realen Welt fortbewegen. Dies ist ein wichtiger Bestandteil des Spiels, und es muss so konzipiert sein, dass die Mobilität im Vordergrund steht und das Spiel nur mobil gespielt werden kann. Als Medium dient ein PDA

2 Zielsetzung

Unser Ziel war ein Spiel zu entwickeln welches in erster Linie Spaß macht, aber auch die Möglichkeit bietet, die Stadt besser kennenzulernen bzw. die Stadt neu zu entdecken. Sowohl Menschen, die bereits länger in Bremen wohnen oder gar in dieser Stadt aufgewachsen sind, als auch Touristen und Neulinge sollen die Möglichkeit haben, das Spiel zu spielen und Neues über die Stadt und dessen Geschichte zu erfahren.

3 Zielgruppe

Das Spiel ist sowohl für Jugendliche als auch für Erwachsene geeignet.

Für Touristen und Neulinge in der Stadt ist es eine schöne Alternative zur normalen Stadtrundführung. Man kann die Stadt kennenlernen und erfährt gleichzeitig etwas über Hintergründe bekannter Sehenswürdigkeiten.

Das Spiel ist so aufgebaut, dass auch Bremer es spielen können ohne sich langweilen zu müssen, da auch so mancher Bremer etwas Neues über seine Stadt erfahren wird.

Es gibt keine Altersbeschränkung - natürlich müssen die Spieler alt genug sein um ein PDA bedienen zu können.

4 Das Spiel

4.1 Name des Spiels

Wir haben uns für den Namen "Fabenario – Die Jagd nach den verbotenen Legenden" entschieden. Das Wort "Fabenario" ist ein Phantasiewort, was aus den beiden lateinischen Worten *venatio* (die Jagd) und *fabula* (die Sage / Legende) zusammengesetzt wurde.

"Fabenario" ist der Codename der Mission der Forscher: die Fragmente der Legenden zu entschlüsseln, um sie letztendlich als Ganzes zu finden.

4.2 Spielidee

In unserem Spiel gibt es zwei Teams.

Das erste Team ist die Gruppe der Forscher. Sie muß anhand von Rätsel bestimmte vorgegebene Orte finden und erhält für jeden gefundenen Ort Punkte.

Das zweite Team ist die Gruppe der Wächter. Sie muß die Forscher jagen und fotografieren. Für jeden erwischten Forscher erhält das Team der Wächter Punkte.

Ein GameMaster überwacht und kontrolliert das Spiel.

4.2.1 Bremen

Zu vielen der alten Gebäude und Skulpturen in Bremen gibt es eine kleine Geschichte oder Legende, welche Auskunft über die Entstehung und das damalige Lebensgefühl, Sitten und Bräuche der Bremer gibt. Dieses Thema war für uns besonders interessant, da es unmittelbar mit Bremen zutun hat und die Möglichkeit bietet nicht nur über die Menschen damals, sondern auch über die heutigen Bremer mehr zu erfahren. Schließlich sind die Menschen einer Stadt oft von deren Geschichte beeinflusst.

4.2.2 Pattern

Stealth

Die Spieler sind in zwei Teams eingeteilt: Forscher und Wächter. Ziel der Wächter ist das andere Team zu finden d.h. das gejagte Team (Forscher) muss sich heimlich durch die Stadt bewegen, um nicht von ihren Gegnern entdeckt (fotografiert) zu werden.

Clues

Die Forscher bekommen zu Beginn des Spiels einige Hinweise. Diese benötigen sie, um Teilziele zu erreichen. Dies ist wiederum Voraussetzung, um neue Hinweise zu bekommen, welche sie nach und nach zum Endziel führen.

Außerdem sind die Gejagten verpflichtet, den Jägern Hinweise über ihren Aufenthaltsort in Form von Fotos zu liefern.

Bluffing

Den Forschern ist es möglich das andere Team zu bluffen. Die Kommunikation zwischen den Spielern kann von den Wächtern abgehört werden. So bekommen die Wächter weitere Hinweise über den Aufenthaltsort der Forscher. Dies kann sich das Forscher-Team zu nutze machen, indem sie falsche Hinweise geben. Allerdings kann das natürlich auch Verwirrung im eigenen Team stiften deshalb muss die Bluff-Taktik gut durchdacht sein.

4.2.3 Mobilität

Um das Spiel spielen zu können sind die Spieler gezwungen sich durch die Stadt zu bewegen. Sie müssen ständig in Bewegung bleiben, zum einen um nicht von dem anderen Team gefasst zu werden bzw. um das generische Team zu fassen. Zum anderen um Teilziele zu erreichen, was Voraussetzung ist, um Endziele erreichen zu können.

4.3 Mechanik: Spielregeln

4.3.1 Regeln des Spiels

Die Spieler werden durch Zufall in zwei gleich große Teams verteilt: Wächter und Forscher. Sollte die Zahl ungerade sein, dann bekommt das Team der Wächter einen Spieler mehr. Eine Person wird als Game-Master eingeteilt.

An jeden Mitspieler werden ein PDA, ein Headset und eine Fotokamera, sowie eine eindeutige Teamzuordnung in Form eines T-Shirts verteilt

Die Spieler des Forscher-Teams werden an verschiedene Orte verteilt, die auf dem PDA angezeigt werden. Dies ist ihre jeweilige Startposition und muss innerhalb von 10 Minuten erreicht werden und mit einem Positionsfoto an den Master belegt werden.

Das Team der Wächter bleibt am Ausgangspunkt stehen.

Zur Orientierung haben beide Teams einen Stadtplan der Altstadt. Bewegen sich die Spieler aus dem Spielfeld heraus, wird dies als Regelverstoß angesehen.

Die reguläre Spielzeit beträgt eine Stunde.

Die beiden Teams haben unterschiedliche Aufgaben zu erfüllen.

Das Team der Forscher

Die Team-Mitglieder müssen die einzelnen Fragmente bzw. Hinweise entschlüsseln, die sie in Form von Bild oder Text auf ihrem jeweiligen PDA erhalten. Die einzelnen Fragmente können nicht über den PDA untereinander getauscht werden.

Durch Kombination der einzelnen Fragmente, die auf die PDAs der Mitspieler des Teams verteilt wurden ergeben sich bestimmte Orte, an die sich ein Spieler begeben muss.

Ist der Spieler an einem Ort angekommen, muss er ein (Teil)Zielfoto an den Game-Master senden und das Team erhält dafür weitere Fragmente, sowie Punkte.

Die einzelnen Mitglieder des Teams müssen einen Mindestabstand von 15 Metern zueinander haben. Ihr einziges Kommunikationsmittel ist das Headset, wobei die Wächter diese Kommunikation mithören können.

Jeder Spieler muss seinen Weg in einem Zeitabstand von 7 Minuten in Form eines Positionsfotos dokumentieren und an den Game-Master versenden, der dieses an das Team der Wächter weiterleitet. Geschieht dies nicht in den vorgegebenen Zeitabständen, so wird die Position des jeweilige Spielers für die Wächter auf dem Stadtplan sichtbar.

Der Spieler des Forscher-Teams sollte nicht von den Wächtern fotografiert werden, da dies einen Punktevorteil für die Wächter gibt. Wird ein Forscher dreimal von verschiedenen Wächtern fotografiert, scheidet er aus dem Team aus. Er wird von der Kommunikation

abgeschnitten, der PDA geht aus. Die restlichen Team-Mitglieder des Teams müssen nun alleine die Ziele erreichen.

Das Team der Wächter

Dieses Team muss die Forscher aufspüren und Personenfotos der einzelnen Mitglieder machen und an den Master versenden. Ein Spieler darf einen Forscher jeweils nur einmal fotografieren, um Punkte zu erhalten.

Die Spieler können die Kommunikation der Forscher abhören, um die mögliche Position der Spieler zu erfahren.

Im Abstand von 7 Minuten bekommen die Spieler die Positionsfotos von den Forschern auf ihren PDA gesandt.

Die Wächter sehen die Position ihrer Team-Mitglieder auf dem PDA-Stadtplan.

Die Spieler des Wächter-Teams können die Position eines Spielers des gegnerischen Teams auf dem Stadtplan sehen, falls dieser kein Positionsfoto zum vorgegebenen Zeitpunkt versendet hat.

Der Game-Master

Der Game-Master erhält die Positionsfotos, die Personenfotos und die (Teil)Zielfotos der Gruppen zugesandt und kontrolliert bzw. beurteilt diese.

Die Positionsfotos werden an das Wächter-Team weitergeleitet.

Ist das jeweilige (Teil)Zielfoto bzw. Personenfoto gültig, so gibt er den Teams die zustehenden Punkte.

(Teil)Zielfoto

Ein (Teil)Zielfoto wird von den Forschern geschossen, wenn diese an einem Ort angekommen sind. Dieses Foto muss eindeutig den Standort des Forschers zeigen, sowie den Beweis bringen, dass er sich am gesuchten Ort befindet. Im Austausch erhalten die Forscher die nächsten Fragmente sowie Punkte.

Personenfoto

Ein gültiges Personenfoto muss den jeweils fotografierten Forscher von vorne zeigen. Das Gesicht muss erkennbar sein. Wird das Foto vom Game-Master akzeptiert, bekommt die Gruppe der Wächter dafür Punkte.

Positionsfoto

Ein Positionsfoto muss eindeutig erkennen lassen, wo der Forscher sich befindet. Es muss ein Straßennamen, Haltestelle, Buslinien-Nummer oder Straßenbahnnummer eindeutig lesbar sein. Erlaubt sind auch Fotos von öffentlichen Gebäuden, auf denen der Name des Gebäudes oder Institution eindeutig lesbar ist.

Punkteverteilung

Punkte für die Forscher

Die Forscher können beim Erreichen des der Zwischenziele und des Endziels Punkte erlangen:

- Erstes Zwischenziel: 5 Punkte
- Zweites Zwischenziel: 10 Punkte
- Endziel: 20 Punkte insgesamt

Punkte für die Wächter

Jedes Personenbild eines Forschers bringt Punkte, allerdings darf ein Spieler nicht mehrmals denselben Forscher fotografieren.

Die Punkteverteilung für die Fotos sind folgendermaßen gestaffelt:

- Erstes Foto des Forschers: 5 Punkte

- Zweites Foto des Forschers: 10 Punkte
- Drittes Foto des Forschers: 20 Punkte insgesamt

Regelverstoß

- Verlassen des Spielfeldes
- Betreten eines Gebäudes, wenn es nicht für die Mission erforderlich ist
- Benutzung von öffentlichen Verkehrsmitteln

Ein dreimaliger Regelverstoß wird mit Sichtbarkeit für alle bestraft.

4.3.2 Ziel des Spiels

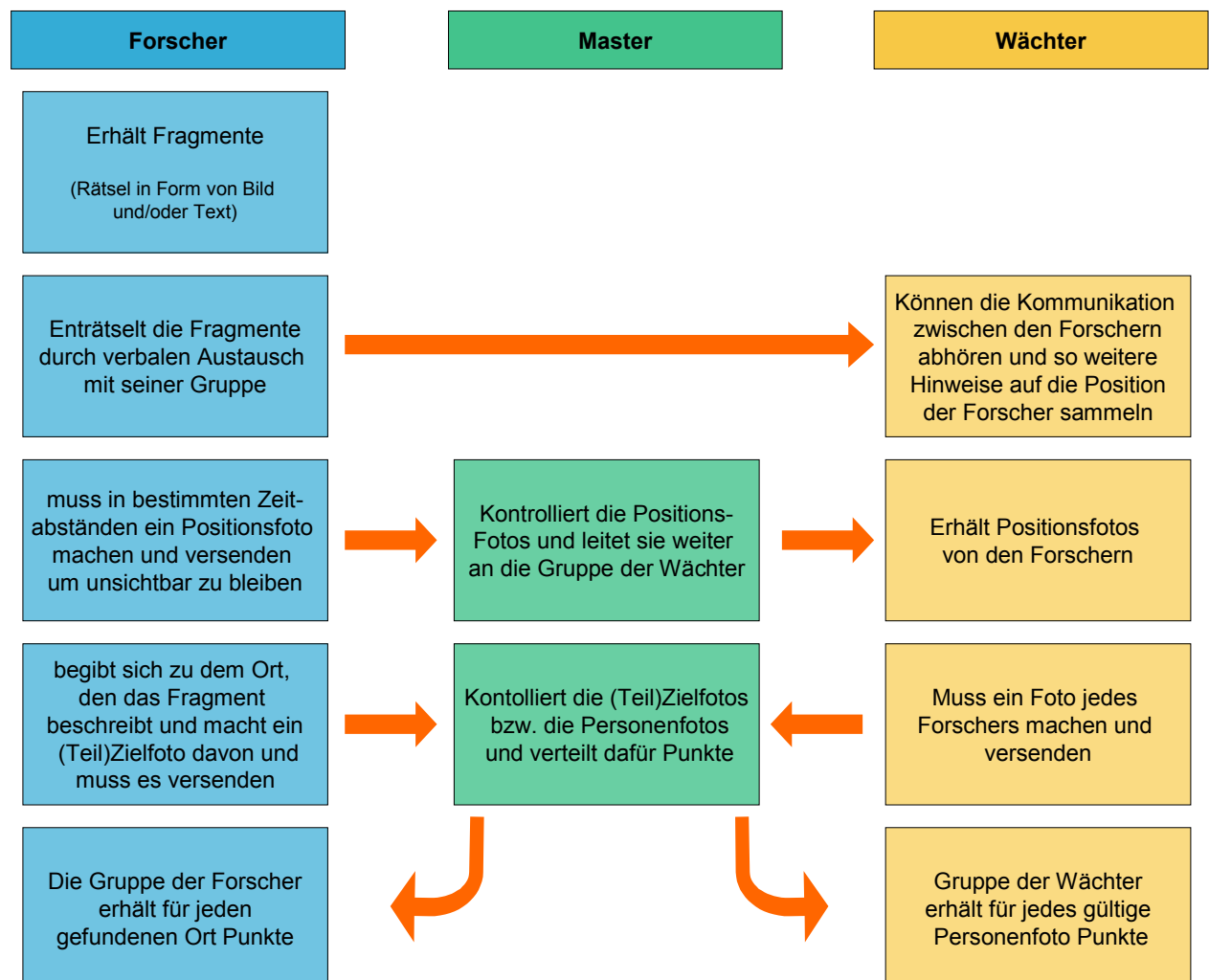
Ziel der Forscher

Das Ziel des Forscher-Teams ist es, alle Zielorte zu erreichen ohne dabei von den Wächtern fotografiert zu werden.

Ziel der Wächter

Das Ziel der Wächter ist es, jeden Forscher dreimal zu fotografieren.

4.3.3 Core Mechanic



4.4 Dynamik: Spielablauf

4.4.1 Start des Spiels

Jeder Spieler erhält ein PDA mit Headset und Kamera

Per Zufall werden die Gruppen in Forscher und Wächter eingeteilt. Dies geschieht durch eine Anzeige auf dem jeweiligen PDA. Daraufhin bekommen die Gruppen vom Master eine entsprechende Markierung, z.B. ein farbiges T-Shirt

Die Wächter bleiben an der Ausgangsposition stehen.

Die Forscher werden alle an unterschiedliche Orte geschickt, welche ihnen auf ihrem PDA angezeigt werden. Dieser Ort muss nach spätestens 10 min erreicht werden, was mit einem Positionsfoto belegt werden muss. Sollte dies nicht rechtzeitig geschehen wird die entsprechende Person für einige Sekunden auf dem Stadtplan der PDAs der Wächter sichtbar.

Sobald die Ausgangsposition erreicht ist und das (Teil)Zielfoto zum Master geschickt wurde, bekommt jeder Forscher Fragmente unterschiedlicher Legenden vom Master zugesandt. Diese Fragmente geben Auskunft darüber wo sich die ersten Teilziele befinden.

Nun Startet das eigentliche Spiel. Von diesem Zeitpunkt an müssen die Forscher alle 7 Minuten ein Positionsfoto für die Wächter machen.

Die Jagt beginnt ...

4.4.2 Spielverlauf

Bei beiden Teams stehen nun eine Entscheidungen an. Die Forscher können kommunizieren und einen beliebigen Weg einschlagen. Sie müssen sich absprechen, wer welches Teilziel verfolgt. Da die Kommunikation der Forscher abgehört wird, müssen sich die Forscher eine Art Codierung ihre Sprache ausdenken, um die Wächter zu verwirren und zu täuschen.

Die Wächter können verschiedene Taktiken absprechen, wie sie die Forscher am besten erwischen. Sie können sich verteilen, gemeinsam oder in Gruppen auf die Suche machen. Wenn es einem Team gelingt Punkte zu ergattern, erhalten sie sofort darüber Bescheid. Somit verwendeten wir in unserem Spiel positive Feedback-Loops. Jede Gruppe bekommt immer ihre aktuelle Punktzahl auf dem PDA angezeigt. Erhöht sich die Punktzahl, wird dies mit einem Signalton deutlich gemacht.

Falls ein Forscher keine Positionsfotos mehr liefert, verwendeten wir negative Feedback-Loops. Die Forscher werden zuerst durch einen roten Hinweis gewarnt und dann zu Strafe für die Wächter sichtbar gemacht.

4.4.3 Ende des Spiels

Es gibt drei Möglichkeiten das Spiel zu beenden. Entweder werden alle Forscher gefunden und jeweils dreimal fotografiert oder die Forscher haben alle Rätsel gelöst und alle Teilziele und die Legenden gefunden. Falls nach Ablauf einer festgesetzten Zeit von einer Stunde weder alle Forscher noch alle Ziele gefunden wurden endet das Spiel und die Punkte der einzelnen Teams werden verglichen.

Nun beginnt einen neue Runde mit getauschten Rollen. Am Ende zählt die Gesamtpunktzahl.

4.5 Ästhetik: Spielerleben

In unserem Spiel erfahren die Spieler drei Arten von Spielerleben. Zum einem kommt der Spieler in den Genuss von urtypischen Empfindung des Jagens und Verfolgtwerdens. Als nächstes stehen die Gruppen in einer Art Wettkampf, bei der es um den Sieg geht. Als drittes ist das Spiel so gebaut, dass ein Spieler alleine nicht gewinnen kann. Jeder Spieler muss Teamfähigkeit beweisen. Die sozialen und kommunikativen Fähigkeiten sind gefordert.

Der Jagdinstinkt ist eines der ursprünglichsten Momente, das dem Menschen innewohnt. Es macht nicht nur Kindern Spaß, jemanden zu verfolgen und zu fangen. In fast allen Kinofilmen gibt es Verfolgungsjagden und wir alle haben Spaß an der Spannung, ob der Gejagte nun gefangen wird oder ob er die Verfolger abhängen kann. Hier entdeckten wir eine Art Sinnesfreude, die wir für unser Spiel nutzten.

Die Aufgabe der Wächter ist es, die Forscher zu jagen, sie aufzuspüren und zu fangen. Dabei müssen die Wächter aufmerksam durch die Stadt gehen und ständig Ausschau halten nach den Forschern. Sie haben Hinweise und können diese verfolgen. Da die Wächter ein genaues Foto der Forscher benötigen, kann es durchaus vorkommen, dass sie einen Forscher ausfindig machen und diesem hinterher rennen müssen. Wir hoffen, dass es dabei zu rasanten Verfolgungsjagden kommt, die man als normaler Erwachsener nur noch als passiver Beobachter kennt. In unserm Spiel ist man aktiv an einer Jagd beteiligt, man erlebt die Jagd direkt und mit vollem körperlichem Einsatz. Somit steht einem intensivem Erleben des Spieles nichts mehr im Wege.

Auf der anderen Seite hat der Wunsch sich zu verstecken und zu verbergen, sich zu tarnen und insgeheim und unentdeckt etwas zu erforschen einen gewissen Reiz, den viele von uns noch aus Kindheitstagen vom Versteckspielen kennen. Bei unserm Spiel ist es allerdings so, dass man sich bewegen muss, während man sich versteckt. Das heißt, man muss unauffällig und unerkant durch die Straßen schleichen und die Rätsel lösen. Ständig spürt man die Verfolgung der Wächter, man blickt um sich und ist vorsichtig. Die Gefahr der Entdeckung ist durch das komplette Spiel hindurch existent. Hier werden Gefühle geweckt, Spannung erzeugt, Adrenalin fließt und ein rasanter Spielfluss ist fast garantiert.

Ein Grundvoraussetzung für unser Spiel ist der Wunsch jeder Gruppe zu siegen. Fast alle Spiele und Sportarten basieren auf dem Ziel zu gewinnen, so auch unser Spiel. Es ist ein Wettkampf, der für beide Gruppen reizvoll ist. Da das Spiel rundenbasiert ist, sind die Chancen auf den Sieg fair verteilt.

Eine weitere Komponente unseres Spieles ist die Kooperationsfähigkeit der einzelnen Spieler. Da die Forscher jeweils nur Teilfragmente eines Ortes bekommen, müssen sie zusammenarbeiten. Sie müssen die einzelnen Rätselstücke kommunizieren und besprechen. Daraufhin können die Forscher eine Strategie entwickeln, um die Teilziele möglichst einfach zu erreichen.

Auch die Wächter werden durch das Spiel zu Teamwork genötigt. Zwar könnten theoretisch alle Wächter die Kommunikation der Forscher abhören, aber praktisch wird das vom Zeitaufwand nicht machbar sein. Somit müssen sich absprechen welcher Wächter welchen Forscher überwacht. Weiterhin können sie sich Bescheid geben, wenn ein Forscher entdeckt wurde, um den entdeckten Forscher von einem anderen Wächter noch einmal fotografieren zu lassen und somit mehr Punkte zu sammeln.

4.5.1 Die Szenerie des Spiels

Zu Spielbeginn betreten beide Gruppen einen Magic Circle. Sie sind nun auf dem Spielfeld und Teil des Spieles. Bremen ist nicht mehr das heutige Bremen, sondern Bremen in einer unbestimmten Zukunft.

Ein totalitäres Regime hat die Macht übernommen. Zur Sicherheit und zum Wohlergehen der Bevölkerung, und natürlich zum Machterhalt des Regimes sind alle Beweise der wahren Vergangenheit vernichtet worden. Die Geschichte wurde nach der Vorstellung des Regimes umgeschrieben. Geschichtsbücher wurden vernichtet und neue erstellt. Zeitzeugen, die etwas anderes bezeugen wollen als es die neuen Bücher beweisen, wurden von dem Regime eliminiert. Relikte und Denkmäler wurden abgerissen oder uminterpretiert.

Das Regime hat eine Spezialeinheit ins Leben gerufen, die gnadenlos dafür sorgt, dass die Vergangenheit in den Händen des Regimes bleibt. Diese Spezialeinheit ist unter dem Namen „Die Wächter“ bekannt und gefürchtet.

Schwierigkeiten machen den Wächtern dabei unausrottbare Gerüchte von Legenden der Stadt. In der älteren Bevölkerungsschicht überleben immer noch Geschichten der Stadt, die mit dieser zusammenhängen und diese beschreiben. Es soll sogar noch Orte geben, an denen man diese Legenden finden kann.

Nun macht sich eine kleine Gruppe entschlossener Forscher auf die Suche nach den verbotenen Legenden der Stadt. Ihre Mission hat den Codenamen Fabenatio.

Sie sind auf der Jagd nach Bildern, die die Legenden beweisen. Sie haben Fragmente gefunden, bruchstückhafte Hinweise auf Legenden, die an bestimmten Orten der Stadt haften. Sie hoffen darauf weitere Fragmente zu finden, wenn sie die ersten Orte entdeckt haben.

Leider wurden sie auf dem Weg in die Stadt getrennt und auch ihre Text und Bildfragmente wurden zerstückelt. Jeder hat nur noch einen Teil einer Legende des Ortes. Aber sie sind entschlossen die Orte der Legenden zu finden, und sie können kommunizieren. Sie wissen aber dass die Wächter das abhören werden und sowieso alles daran setzen wird sie aufzuspüren.

Und tatsächlich, die Wächter haben Wind von dem Vorhaben Fabenatio bekommen und beginnen nun die Forscher zu jagen.

4.6 Interaktion

Die Ebenen Mechanik, Dynamik und Ästhetik bedingen sich in unserem Spiel gegenseitig. Die Mechanik gibt eine Regelwerk vor. Sie konstituiert ein Frameset, das den Rahmen für das ablaufende Spiel darstellt. Sie sagt den Spielern, was genau ihr Ziel und ihre Aufgabe ist. Die Dynamik entsteht im Ablauf des Spieles. Sobald das Spiel begonnen hat können die Spieler selbst entscheiden, welche der Regeln sie wie anwenden, um das Ziel zu erreichen. So können z.B. die Forscher sich absprechen welches Teilziel welcher Forscher zuerst verfolgt und welchen Weg er hierzu einschlägt. Hier entstehen emergente Strukturen. Es tauchen Situationen auf, die nicht vorhersagbar sind. Die Anzahl der Regeln ist begrenzt, die Möglichkeiten des Spieles aber nicht. Jedes Spiel wird seinen eigenen einzigartigen Ablauf haben, je nachdem wie sich die Spieler entscheiden.

Trotz dieses unbegrenzten Möglichkeitsraumes bleibt das Spiel in einem Magic Circle. Jeder Spieler hat den Magic Circle durch die Teilnahme an dem Spiel betreten. Sie sind Teil des Spieles und der Geschichte, die sich über die gesamte Altstadt von Bremen erstreckt. Die Ästhetik und die Mechanik generieren eine Spieldynamik. Durch die Spielmechanik sind klare Regeln vorgeschrieben; die Spielästhetik würzt das Spiel mit einem direktem Erleben. Somit beinhaltet unser Spiel eine logische und eine emotionale Seite, die sich im Spielablauf zu einem dynamischen Ereignis vereinigen.

4.7 Zusammenfassung

Es war sehr interessant ein mobiles Spiel zu entwickeln. Angefangen bei der Stadtführung, bei der wir schon einige Inspirationen sammeln konnten, bis hin zu der Entstehung der

Spielidee und der Umsetzung in einen spielbaren Prototypen; es war ein lehrreicher Prozess. Sei es, dass wir uns mit den Geschichten der Stadt auseinandergesetzt haben und diese in der Stadtbibliothek für unser Spiel recherchiert haben oder sei es, dass wir die Höhen und Tiefen vom Arbeiten im Team erfahren haben, in jedem Falle haben wir einiges gelernt.

Das Ergebnis, das der Leser hiermit in den Händen hält, ist einige Beachtung wert. Wir glauben es ist ein wirklich erlebnisreiches und spannendes Spiel. Ob die technischen Hindernisse, wie ein PDA mit Kamera und GPS-Empfänger und gleichzeitiger Internetverbindung überwunden werden können, liegt noch nicht in unserer Hand. Falls die Technik aber ausgereift und funktionsfähig wäre, verspürten wir alle Lust dazu dieses Spiel live und in echt zu erleben.